SUPER WONDER BOY



PLAYER'S GUIDE

SUPER WONDER BOY

WONDER BOY IN MONSTERLAND

Wonderboy is back! This time as an adventurous adolescent who must slay the ferocious fire-breathing MEKA dragon before peace can return to Wonderland. Tom-Tom takes on the most malicious monsters ever known. Evil anacondas, vicious vampire bats, mad mudmen and screaming skeletons to name just a few.

Collect treasures along the way to strengthen and protect yourself. Revival potions to perk up life levels, whirlwinds for long range battles and winged boots to fly.

There lies ahead the greatest challenge — a nightmarish adventure of the force of good against evil, as once more the peace-loving people of Wonderland turn to SUPER WONDERBOY to free them from the grasp of MEKA and his murderous monsters!!!

The future of WONDERLAND is now in your hands!

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 disc

Insert the disc in the drive. Type LOAD"*",8,1 then press RETURN.

C128

Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

Spectrum cassette

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD" " then press ENTER. Press play on the tape recorder.

Amstrad disc

Insert the disc in the drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

Amstrad tape
Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST
Insert the disc in drive A and switch on the computer.

Amiga
Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert the game disc.

CONTROLS

JOYSTICK	— LEFT	←LEFT
"	— RIGHT	→RIGHT
"	— UP	↑ JUMP
	DOWN	↓ DOWN
"	— DOWN+FIRE	SPECIAL WEAPON FIRE
"	— FIRE	FIRE
KEYBOARD	— SPACE BAR	ENTER DOOR
P	— PAUSE	

ON SPECTRUM/AMSTRAD IT WILL BE PRESS 1/2/3 FOR OPTIONS IN SHOPS INSTEAD OF MOVING CURSOR WITH JOYSTICK AND SELECTING WITH FIRE ON ALL OTHER VERSIONS.

SPECTRUM KEYBOARD CONTROLS

JUMP/UP	— S
LEFT	— N
RIGHT	— M
DOWN	— X
SPECIAL WEAPON	— DOWN & FIRE
FIRE	— CAPS SHIFT OR SYMBOL SHIFT
SPACE BAR	— KNOCK (USED TO ENTER DOORS).
P	— PAUSE
Q	— QUIT

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

CREDITS

SUPERWONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan ©SEGA 1987, 1989.

Marketed and distributed by Activision (UK) Ltd.

C64 music by:	Jim Smart
Amstrad/Spectrum sound fx by:	David Whittaker
Amiga/ST music by:	David Whittaker
Coding by:	Images Design

A Software Studios Production

SUPER WONDER BOY

WONDERBOY AU PAYS DES MONSTRES

Wonderboy est de retour! Cette fois, c'est un adolescent aventureaux qui doit abattre le féroce dragon MEKA, qui crache le feu, pour que la paix retourne au Pays des Marveilles. Tom-Tom se mesure aux plus maléfiques monstres jamais connus. Des anacondas diaboliques, des vicieuses chauves-souris vampires, des hommes de boue fous et des squelettes hurlants, pour n'en citer que quelques-uns.

Prenez des trésors sur votre chemin pour vous donner des forces et de la protection. Des potions revivifiantes pour remonter les niveaux de vie, des tourbillons pour les batailles à distance et des bottes ailées pour vous envoler.

Devant vous, le défi suprême — une aventure cauchemardesque mettant en scène le bien contre le mal, car encore une fois le peuple pacifique du Pays des Merveilles fait appel à Wonderboy pour le délivrer des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers!!

Le futur du Pays des Merveilles est maintenant entre vos mains!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

C128 Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage parait sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD" " puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN''DISC et appuyez sur ENTER.
Amstrad cassette Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.
Atari ST Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.
Amiga Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

COMMANDES

MANETTE	— GAUCHE	←GAUCHE
"	— DROIT	→DROITE
"	— HAUT	↑ SAUT
	BAS	↓ BAS
"	— BAS + TIR	TIR ARME SPÉCIALS
"	— TIR	TIR
CLAVIER	— BARRE ESPACE	ENTRE PAR LA PORTE
P	— PAUSE	

Sur le Spectrum/Amstrad, il faut appuyer 1/2/3 pour les options dans les magazines à la place de faire bouger le curseur avec la manette et de choisir dans toutes les autres versions.

COMMANDES CLAVIER SPECTRUM

Saut/haut	— S
Gauche	— N
Droite	— M
Bas	— X
Arme spéciale	— Bas et tir
Tir	— CAPS SHIFT ou SYMBOL SHIFT
BARRE ESPACE	— FRAPPER (pour entrer par les portes)
P	— Pause
Q	— Quitter

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

AUTEURS

Commercialisé et distribué per Activision (UK) Ltd.

C64 musique par:	Jim Smart
Amstrad/Spectrum effets sonores:	David Whittaker
Amiga/ST musique par:	David Whittaker
Codage par:	Images Design

Une Production Software Studios.

SUPER WONDER BOY

DER WUNDERKNABE IM LAND DER UNGEHEUER

Der Wunderknabe ist wieder da! Dieses Mal als ein waghalsiger Jüngling, der den grausamen, feuerspeienden MEKA-Drachen töten muß, bevor der Frieden ins Wunderland zurückkehren kann. Tom-Tom nimmt es mit den bösartigsten Ungeheuern auf, die man je gekannt hat. Üble Anakondas, boshafte blutsaugende Fledermäuse, wahnsinnige Schlamm-Menschen und schreiende Skellete, um nur ein paar zu nennen.

Sammeln Sie auf dem Weg Schätze, um sich zu stärken und zu schützen. Wiederbelebungstränke, um die Lebenskräfte zu steigern, Wirbelstürme für weitreichende Schlachten und beflügelte Stiefel zum Fliegen.

Die größte Herausforderung steht noch bevor — ein alphtraumhaftes Abenteuer der Macht des Guten gegen das Böse. Die freidliebenden Menschen von Wunderland haben sich wieder einmal an den SUPERWUNDERKNABEN gewendet, um sie aus der Umklammerung MEKAS und seiner mörderischen Ungeheuer zu befreien!!!

Die Zukunft von WUNDERLAND ist jetzt in Ihrer Hand!

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette Kassette in das Kassettengerät einlegen Die SHIFT-Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drucken.

C64 Diskette Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD"*",8,1 eintippen und die ENTER-Taste drucken.

C128 GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drucken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

Spectrum Kassette Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD " " eintippen unde die ENTER-Taste drucken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette Diskette in das Laufwerk legen. RUN"DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

Amstrad Kassette Die CTRL-und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.
Atari ST Diskette ind das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.
Amiga Computer einschalten und auf das WORKBENCH-Prompt warten, dann die Spieldiskette einlegen.

STEUERTASTEN

Joystick	—	Links	←Links
"	—	Rechts	→Rechts
"	—	Auf	↑ Springen
		Ab	↓ Ab
"	—	Ab + Feuern	Sonderwaffe feuern
"	—	Feuern	Feuern
Tastatur	—	Leertaste	"Door" eingeben
P	—	Pause	

Bei Spectrum/Amstrad in Geschäften ist es "wahlweise 1/2/3 drücken" anstatt wie bei allen anderen Versionen den Cursor mit dem Joystick zu bewegen und mit "Feuern" auszuwglen.

SPECTRUM-TASTATUR STEUERTASTEN

Springen/Auf	—	S
Links	—	N
Rechts	—	M
Ab	—	X
Sonderwaffe	—	Ab & Feuern
Feuern	—	Caps-Shift- oder Symbol-Shift-Teste
Leertaste	—	Klopfen (wird benutzt, um durch Türen zu gelangen)
P	—	Pause
Q	—	Spiel beenden

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforde-rungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor

dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierig-keiten festellen, liegt es mit größter Wahrschein-lichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen,* nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat. Sind dio Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

HINWEISE ZUM URHEBERRECHT

Vermarktet und vertrieben von Activision (UK) Ltd.

C64 Musik von:	Jim Smart
Amstrad/Spectrum Ton fx von:	Rob Hylands
Amiga/ST Musik von:	David Whittaker
Kodierung von:	Images Design

Eine Produktion der Software Studios.

SUPER WONDER BOY

IL RAGAZZO MERAVIGLIA RITORNA!

Questa volta è un adolescente avventuroso che deve ammazzare il dragone MEKA che soffia fuoco prima che la pace possa ritornare a Wonderland (la terra delle meraviglie). Tom-Tom se la prende con is mostri più maligni che si siano mai visti. Anaconde diaboliche, pipistrelli vampiri maligni, uomini di melma impazziti e scheletri urlanti, per menzionarne solo pochi.

Raccogli i tesori lungo la via della forza e proteggi te stesso. Pozioni di ripresa per rianimare i livelli di vita, vortici per battaglie di lunga serie e stivali alati per volare.

La più grande sfida ti attende — un'avventura da incubo di una battaglia delle forze buone contro quelle diaboliche: ancora una volta il popolo di Wonderland, amante della pace, fa appello SUPER WONDERBOY per essere liberato dalle grinfie di MEKA e i suoi mostri assassini!!!

Il futuro di WONDERLAND e' adesso nelle tue mani!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta Inserire la cassetta nel registratore. Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contempor-aneamente.

C64 disco Inserite il disco nel drive. Digitate LOAD''*'',8,1 e poi premete RETURN.

C128 Digitate GO64 e poi premete RETURN. Digitate Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.

Spectrum cassetta Inserite la cassetta nel registratore e digitate LOAD'' '' poi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.

Amstrad disco Inserite il disco nel drive. Digitate RUN''DISC e premete ENTER.

Amstrad cassetta Premete CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premete poi play sul registratore.

Atari ST Inserite il disco nel drive A ed accendete il computer.

Amiga Accendete il computer ed aspettate il WORKBENCH prompt, poi inserite il disco gioco nel drive.

COMANDI

JOYSTICK	— SINISTRA	←SINISTRA
"	— DESTRA	→DESTRA
"	— SU	↑SALTO
	GIU	↓GIU
"	— GIU + FIRE	Fa FUOCO UN'ARMA SPECIALE
"	— FIRE	FOUCO
TASTIERA	— BARRA SPAZIATRICE	PORTA ENTRATA
P	— PAUSA	

SU SPECTRUM/AMSTRAD CI SARÀ DA PREMERE 1/2/3 PER OPZIONI NEI NEGOZI INVECE DI MOUVERE IL CURSORE CON LO JOYSTICK E DI SELEZIONARE CON "FIRE" SU TUTTE LE ALTRE VERSIONI.

COMANDI TASTIERA SPECTRUM

SALTO/SU	— S
SINISTRA	— N
DESTRA	— M
GIU	— X
ARMA SPECIALE	— DOWN & FIRE
FUOCO SHIFT	— CAPS SHIFT oppure SYMBOL
BARRA SPAZIATRICE	— KNOCK (Bussare) (per entrare dalle porte)
P	— PAUSE (Pausa)
Q	— QUIT (Abbandonare)

DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le

operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

Ufficio Informazioni Clienti / Assistenza Tecnica: 0734 310003

ACTIVISION LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

MERITI

SUPERWONDERBOY™ e SEGA® sono marchi di fabbrica della SEGA ENTERPRISES LTD. Questè giuco o stato prodotto su lienceza dalla Sega Enterprises Ltd., Giappone ©Sega 1987, 1989.

Lanciato sul mercato e distribuito dalla Activision Ltd (UK).

Musica per C64 di:	Jim Smart
Suono per Amstrad/Spectrum di:	Rob Hylands
Musica per Amiga/ST di:	David Whittaker
Codificazione di	Images Design

Una produzione Software Studios.